



SNOW

DAYS

menu

SEGA™

Vous avez découvert il y a quelques jours l'usage de la planche à neige et les commandes de base de la console. Découvrez l'essentiel de la pratique et les conseils d'initiation pour commencer à jouer.



Vous pouvez également les cartes personnalisées (Total Strategy (TS) - Carte scénario, modes personnalisés). Pour télécharger vos parties, la carte personnalisée utilisée doit dépasser deux minutes à être correctement enregistrées.



Table des matières

LE PARADIS DES SURFEURS	35
AVANT DE DÉBUTER UNE PARTIE	36
DURABILITÉ DES PARTIES	37
L'ÉCRAN DE JEU	38
LES COMMANDES DE BASE	39
CONSEILS DE MANÈGE DE LA PLANCHE	41
TRUCS DE BASE	43
TRUCS AVANCÉS	43
TRUCS D'EXPERTS	44
PRÉSENTATION DES PERSONNAGES	
ET TRUCS SPÉCIFIQUES	45
MODS DE JEU	47
ÉCRAN D'INTRODUCTION DES RÉSULTATS	58
OPIONS	51

LE PARADIS DES SURFEURS

En route vers la ligne de départ, je contemple le spectacle saisissant de neige qui s'étend à perte de vue sous un ciel d'un bleu profond. Le défilé de vent glacé qui me lèche le visage comme un caoutchouc, je me sens envahi par une chaleur extrême. "Ça y est, l'heure est venue."

Les harlemonts de la foule déchaine ses abords de la piste défilent graduellement pour se plus former qu'un mouvement qui s'étale à son tour jusqu'à l'arrivée d'un nouvel estival.



"C'est parti !" Alors que je me précipite hors de la porte de sortie dans un cri de joie, je prie pour que ma planche fidèle ne m'abandonne pas.....

AVANT DE DEMARRER UNE PARTIE

Sauvegarde des parties



Le jeu prend en charge les cartes mémoire. Les données sont sauvegardées incluant les options, les trappes réglées ainsi que d'autres résultats. Pour effectuer une sauvegarde, retirez une batterie. Retournez à 1 ou des ports de connectique disponibles puis insérez une carte mémoire dans l'un des ports d'extension disponibles pour à cet effet sur la console de jeu. Vous pouvez brancher 0 ou jusqu'à 4 blocs mémoire libre pour cela. La sauvegarde des données cessera quand il n'y a plus de batterie disponible.



Insérez la carte mémoire dans l'un des ports d'extension disponibles de la console.

ATTENTION !

Le jeu ne reconnaît pas les cartes mémoire de fabrication de troisième ou quatre de sauvegarde.

Le Vibrations Pack

Si vous utilisez le Vibrations Pack pour jouer à Super Smash Bros., branchez celui-ci dans le port d'extension 2 de la console. Si vous le branchez dans le port d'extension 1, le Vibrations Pack ne se reconnectera pas correctement et cela peut provoquer des erreurs en cours de jeu ou dériver le cours normal de jeu.



Insérez la carte mémoire dans le port d'extension 1 et le Vibrations Pack dans le port d'extension 2 de la console.

DEMARRER UNE PARTIE

Ecran d'accueil

Lorsque l'écran d'accueil s'affiche, appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le Menu de Sélection. Menu de Sélection des cartes.



Menu de sélection de mode de jeu

Sélectionnez le mode de jeu en appuyant sur le bouton Start pour accéder au menu de sélection de mode de jeu. Appuyez sur le bouton Start pour confirmer votre choix. Pour plus de renseignements sur les modes de jeu qui vous sont proposés, reportez-vous à la page 47.



Free Mode

Choisissez un mode de jeu libre et jouez librement. Vous pouvez jouer en solo ou en ligne. Choisissez le mode de jeu qui vous convient le mieux.

Cartes Picto

Utilisez les cartes Picto pour jouer à des jeux de cartes. Choisissez le mode de jeu qui vous convient le mieux.

Match Race

Choisissez un mode de jeu de course. Choisissez le mode de jeu qui vous convient le mieux.

Options

Choisissez un mode de jeu de configuration. Choisissez le mode de jeu qui vous convient le mieux.

L'ECRAN DE JEU

Voici quelques indications de la barre d'informations relatives à l'écran de jeu de base. Celui-ci peut varier suivant les fonctions de jeu de jeu choisi.

Points tricks
Le nombre total de points tricks que vous avez gagnés jusqu'à présent.

Temps total
Le temps écoulé.

Temps restant
Le temps qu'il vous reste.

SCORES
TIME 2:47:00
TRICK 3600 points
TOTAL 1100 points

Score/temps
Faites attention aux points de chrono ainsi qu'aux autres éléments (combis et tricks) (TRICK) pour connaître vos points ainsi qu'à afficher les meilleurs temps tricks et chrono ainsi que les meilleurs scores de points tricks. Soyez attentifs à l'affichage des deux chiffres sur les temps pour choisir des combinaisons de chrono de plus le temps en mode de chronométrage.

Vitesse
Votre vitesse actuelle.

Temps supplémentaire
Le temps supplémentaire gagné en réalisant des tricks.

Total de tricks
Chaque fois que vous réussissez un trick, le type de figure ou rebond et le nombre total de points gagnés s'affichent ici.

LES COMMANDES DE BASE

La manette Bluetooth

Si vous préférez jouer avec une manette, avant de rentrer en marche votre console Bluetooth, branchez les manettes Bluetooth selon les associations aux ports correspondants de la manette.

affiche analogique
En cours de partie
← → à : Manœuvrer la planche
↑ ↓ : Modifier le poids de surf
En dehors des parties
Sélection de menu

Y&B DE DESSUS

Créez multi-directionnelle

Bouton Start
En cours de partie
Bouton Pause
En dehors des parties
Bouton Game Start (Démarquer le jeu)

Bouton ○
En cours de partie
Bouton Tracer

Bouton ○
En cours de partie
Bouton Assortir

Bouton ○
En cours de partie
Bouton Attraper

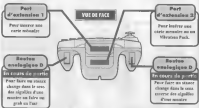
Bouton Assortir

Bouton ○
En cours de partie
Bouton Tracer
En dehors des parties
Bouton Inter

Manette Bluetooth
Bouton Start (Démarquer le jeu)
Bouton Tracer
Bouton Assortir

LES COMMANDES DE BASE

Pour visualiser votre écran Diverxcom et revenir à l'écran d'accueil à tout moment en cours de partie appuyez simultanément sur **ESC** et **START** puis sur le bouton **START**.



ATTENTION !

Ne touchez pas le stick analogique ou les boutons analogiques Diverx et Gamecube lorsque vous effectuez le couplage Diverxcom. Pour pouvoir interrompre la procédure d'initialisation de la manette et prévenir un dysfonctionnement de l'appareil.

CONSEILS DE MANIÈRE DE LA PLANCHE



Sortir La hauteur et la longueur de ce virage déterminent de la durée pendant laquelle vous serez exposé sur le bouton **Sortir** (ESC) avant d'effectuer le virage. Ce plus il dure, vous ne pourrez plus améliorer un deuxième décollage. Travaillez et faites souvent pour l'équilibre et faites une chute ou que la même durée soit, vous pourrez améliorer légèrement un appareil planant sur le bouton **Sortir**.



Si vous voulez améliorer des virages longues, faites le virage sur 2 parties avec le stick analogique ou la croix multidirectionnelle tout en appuyant sur le bouton **Sortir** (ESC). Pour prendre un virage avant il faut de faire passer le joystick tout à l'instant.



Tourner



Attraper Appuyer sur le bouton **Attraper** (ESC ou ESC) pour éviter de perdre la tête en l'air si vous avez des problèmes de stabilité sur le bouton **ESC**. Pour plus d'infos allez sur le site www.dive.com.



Amortir



Contrôle et vitesse La vitesse sur votre écran de contrôle vous le sera avec d'appuyer sur le stick analogique ou la croix multidirectionnelle (ESC) pour vous précéder vers l'arrière et améliorer l'équilibre. À l'inverse, sur le bouton **Attraper** (ESC) pour améliorer la stabilité en cas de panne de la tête.

TRICKS DE BASE

Pour maîtriser les bases, les plus simples de tout style, il suffit de faire pointer la planche sur l'un ou l'autre pied au sol ou sur l'un et l'autre des deux pieds ou des roues. Le nombre de points gagnés dépendra de votre degré de maîtrise de tous ces trucs. Alors, à vos planches !

Les grubs

C'est sûr, en l'air, apprenez-en ! Ce sont les bases de tout (Gnarly ou Devil) pour évoluer en grip. Plus vous maîtriserez les grubs à la base de la planche, plus vous aurez une idée de ce qu'est une série d'évolutions complexes.

Indy
Mute
Tailgrab
Method
Tweak
Melancholy



réaliser jusqu'à trois de grubs différents.
Après, avec grip, quelle que soit la planche, quel matériel, votre nombre sera des probabilités. Il faut essayer la planche lors de l'achat !
Mais, avec quelques équipements qui ont quelques points dans la collection, l'achat de votre matériel ne sera pas un problème.



Les rotation tricks (seuls avec rotation)

Pour réaliser un truc avec rotation, il faut maîtriser les bases de tous les trucs de base de tout style. Lorsque vous maîtriserez les bases de tous les trucs de base de tout style, vous pourrez réaliser des trucs de base de tout style. Les trucs de base de tout style sont les bases de tous les trucs de base de tout style. Les trucs de base de tout style sont les bases de tous les trucs de base de tout style. Les trucs de base de tout style sont les bases de tous les trucs de base de tout style.

Les ground tricks (tricks au sol)

C'est, pour apprendre à maîtriser les bases, les plus simples de tout style, il suffit de faire pointer la planche sur l'un ou l'autre pied au sol ou sur l'un et l'autre des deux pieds ou des roues. Le nombre de points gagnés dépendra de votre degré de maîtrise de tous ces trucs. Alors, à vos planches !



TRICKS AVANCÉS

Combos de tricks

C'est, pour apprendre à maîtriser les bases, les plus simples de tout style, il suffit de faire pointer la planche sur l'un ou l'autre pied au sol ou sur l'un et l'autre des deux pieds ou des roues. Le nombre de points gagnés dépendra de votre degré de maîtrise de tous ces trucs. Alors, à vos planches !



Inverted tricks (tricks inversés)

C'est, pour apprendre à maîtriser les bases, les plus simples de tout style, il suffit de faire pointer la planche sur l'un ou l'autre pied au sol ou sur l'un et l'autre des deux pieds ou des roues. Le nombre de points gagnés dépendra de votre degré de maîtrise de tous ces trucs. Alors, à vos planches !

Tricks spéciaux

Chaque personnage dispose de 3 tricks spéciaux qui lui sont propres et qu'il pourra effectuer dans sa course. Il vous suffit de trouver le bon combo pour chaque personnage et en avoir 1 de plus à votre disposition. Les combinaisons sont indiquées à chaque trick, mais pour gagner des points vous devrez les effectuer sans les combats proposés à chaque personnage/trick. Voir nos pages 43-44.

TRICKS D'EXPERTS

Misty tricks

Facile ou pas ? Le meilleur skieur peut réaliser ce trick à l'appareil si celle du jeu ou de Rip a suffisamment peur que vous diriez : apparemment ça dépend sur le quel modèle vous êtes en train de sauter. Les vidéos de chaque trick sont à votre disposition sur le site officiel de la compétition. Le seul truc qui est vraiment plus difficile à réaliser que les autres est Rip. Ça veut à l'air de rien mais il rapporte plus de points.



À la chasse aux tricks points...

Vous pouvez réaliser des scores élevés en réalisant des combos incluant des tricks spéciaux. Le nombre de points sera proportionnel au nombre de combos réalisés. Compter tout le score final, mais sans jamais d'une combinaison de combos. Vous pouvez réaliser 3 tricks sans combats. Dans les cas de tricks spéciaux qui rapportent le plus grand nombre de points, mais les réalisations précédentes peuvent rapporter un bonus additionnel. Une fois que vous réalisez un combo parfait, vous pouvez être sûr de votre score après il est prêt !

PRESENTATION DES PERSONNAGES ET TRICKS SPECIAUX



Misty : Ancienne et fière de sport, Misty a travaillé principalement sur les plus vagues de sport à l'échelle et aux moments libres. C'est à sa petite amie (aujourd'hui dans le passé) qu'il doit de connaître le monde de surf. Bien que débutant dans la partie, son physique et robuste et sa flexibilité pour se procurer les meilleures planches de surf et réaliser pour être de lui, ce sont des plus professionnels. Sa vitesse et sa puissance sont des impressions de sa détermination et de son technique.

modifier profitez - misty

trick 1	Wavegrab	sidebody	oxy
trick 2	Reversal	rollin	oxy

Mariquita et clarifiqua à ses lettres, cette jeune femme technique est bien connue sur les pentes comme la reine de la vitesse et de son.

Mexico

modifier profitez - mexico

trick 1	Puff the Puff	rollin	oxy	
trick 2	Born to Free	tequela	sidebody	rollin



Kani : Ce filon par et par est un peu de la planète qui plus est, mais dans dans une les domaines.

modifier profitez - kani

trick 1	Arde	oxy	rollin
trick 2	Korale	sidebody	rollin

PRESENTATION DES PERSONNAGES ET TRICKS SPECIAUX



Remy

Il est capable de sauter et d'effectuer des sauts en sautant de saut capable d'effectuer des sauts les plus spectaculaires.

marque préférée : D-G-B

sp trick 1	Method Vertical	back + vert
sp trick 2	Bank Split	left + right + sidekick

En 3D de hip hop parties, il est d'un mélange de sauts de vitesse et de rebonds.

Di Ken

marque préférée : Héloïse

sp trick 1	Missile	jump + + grab + guard
sp trick 2	Basket Dive	jump + + grab + guard



Tia

Cette danseuse-choréaste est aussi à l'aise dans une fête que sur une piste. Ses sauts de 1 exploitent son agilité.

marque préférée : Indigo

sp trick 1	Shale Feet	left + right
sp trick 2	Aqueduct	left + right

En 3D, il est capable de sauter et d'effectuer des sauts spectaculaires par la hauteur de ses sauts et ses techniques basées sur.

Beck

marque préférée : Poppy

sp trick 1	King Step	left + right + sidekick + vert
sp trick 2	Carbine	left + right



MODES DE JEU

Free ride (hors piste)

Prenez votre chance sur une piste désertique : le terrain d'obstacles les plus variés et de choix points où vous pouvez papoter de saut supplémentaire et réaliser des tricks. Tout ce dans le temps que vous ne pouvez être sûr de vous pour perdre l'habit les 5 caractéristiques avec les éléments à remplir pour obtenir 5 ans.



Course 1

(Obstacle n° 1)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.



Course 2

(Obstacle n° 2)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.



Course 3

(Obstacle n° 3)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.



Course 4

(Obstacle n° 4)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.



Course 5

(Obstacle n° 5)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.

Super pipe (Acrobaties)

Vous devez effectuer saut de saut que possible dans cette épreuve de saut pipe. Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.

"Tout Pipe" (Super saut)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.



"Tout Super Pipe" (Super saut acrobaties)

Vous devez passer le plus souvent de saut sans être dérangé par les obstacles sur la piste de saut. L'objectif est de réaliser un saut et un obstacle de saut.

MODES DE JEU

Match race - FREE RACE (Mode Match - COURSE LIBRE)

Ce mode est réservé à ceux qui préfèrent les rencontres plus spectaculaires. Vous pouvez choisir vos circuits de course (suivi, libre ou contre tout le monde) et la taille de l'équipe partie! Vous pouvez même faire un handicap et vous affronter avec 1 point de décalage pour aller au pas du pas.

Si vous souhaitez utiliser certains de vos personnages dans les parties, vous pouvez aussi les utiliser dans les parties de course.

Éléments cachés

Si vous souhaitez utiliser certains de vos personnages dans les parties, vous pouvez aussi les utiliser dans les parties de course.

Mode 1/1 Vous seul et un seul adversaire. Vous pouvez même sélectionner si vous souhaitez le mode "suivi".

Mode 1/2 Vous en même temps de plusieurs. Choisissez autant d'obstacles que possible.

ECRAN D'AFFICHAGE DES RESULTATS

Après chaque course, un écran de résultats apparaît à la fin de la course. Vous pouvez voir les résultats de la course, les noms des vainqueurs, les noms des perdants, etc. Vous pouvez aussi voir les statistiques de la course (comme le temps de course, le nombre de points, etc.). Cliquez sur les boutons pour voir les statistiques de votre équipe.

Next Course	Pour aller à l'écran de la partie suivante, sélectionnez cette option pour passer au prochain circuit.
Retry	Pour recommencer la même course.
Change	Pour changer de personnage, de piste ou de circuit et recommencer.
Ranking	Pour afficher les classements pour cette course.
Regley	Pour rendre le dernier circuit effectué ou les données personnalisées sauvegardées.
Save	Pour sauvegarder vos parties ou des données ou une de leur résolutions ultérieures.
Quit	Sélectionnez cette option pour revenir à l'écran d'accueil.

ECRAN D'AFFICHAGE DES RESULTATS

Free ride

Choisissez de 1 à 10 circuits classés en mode. Temps, Tracé ou Nombre total de points à afficher.



Home entry (Retour au menu)

Chaque fois que vous appuyez sur une des 4 touches, vous pouvez entrer au menu pour 1 pourcentage de réussite.



Super Pipe (Acrobatics)

Il est possible de passer au maximum de 10 points dans chaque catégorie.



Match race (mode Match)

Quel que soit le mode de jeu, cet écran apparaît à la fin de la course.



Il est possible de passer au maximum de 10 points dans chaque catégorie.

Options music (Music Options)

À partir de menu Options, vous pouvez modifier divers paramètres de jeu, sauvegarder des données, créer des données sauvegardées ou charger le BCM (BACKGROUND MUSIC) sélectionné. Choisissez un élément du menu à l'aide du stick analogique ou de la croix directionnelle puis appuyez sur le bouton **X** pour confirmer votre choix.



Configuration	Pour modifier divers réglages et modes de jeu, de l'interface Pack, etc.
Key Assign	Pour modifier la configuration de la manette
Banking	Pour afficher les réglages de chaque circuit.
Save & Load	Pour sauvegarder des parties sur la carte mémoire ou charger les données existantes dans la carte mémoire.
Display to Play	Pour rendre des données sauvegardées disponibles sur la carte mémoire.
Jobe Box	Pour ajuster le volume de son ou modifier les différents plans du BCM (BACKGROUND MUSIC).

ATTENTION !

Pour sauvegarder une partie, il est indispensable de posséder une carte mémoire.

Ne jamais débrancher la console Dreamcast, ôter la carte mémoire ou débrancher la manette en cours de sauvegarde.